



Polo: Sobradinho – RS

Disciplina: Elaboração de Artigo Científico

Professor Orientador: Prof.^a Dr.^a Leandra Anversa Fioreze

22/10/2011

Webquests: o processo de construção da autonomia e a interação nas pesquisas escolares

Webquests: the process of building autonomy and interaction in school research

OLIVEIRA, Letícia Velleda de.

Especialista em Metodologia do Ensino de História e Geografia. Faculdade Internacional de Curitiba.

Resumo: Este artigo apresenta a WebQuest, que é considerada uma Tecnologia da Informação e Comunicação interativa e eficaz para trabalhar com pesquisas escolares, onde grande parte ou a totalidade das fontes disponibilizadas para o trabalho estão na World Wide Web. Neste trabalho, é relatado um breve histórico sobre a origem da WebQuest, as etapas que a compõem e as potencialidades e obstáculos de escolher esta forma como motivadora da pesquisa, visto que esta ferramenta é um processo realmente construtivista de ensino onde: o professor media o aprendizado do aluno, o aluno que constrói seu conhecimento, a metodologia utiliza verbos como investigar, averiguar e questionar e o objetivo é proporcionar ao aluno a geração de novos esquemas de conhecimento que resultarão em uma aprendizagem que comporta a capacidade de continuar aprendendo, num processo contínuo de questionar-se, encontrar certezas e reconstruí-las em novas certezas.

Palavras-chave: WebQuest, pesquisa, educação.

Abstract: This paper presents WebQuest, which is considered an information technology and interactive communication and effective to work with school research, where most or all of the sources are available to work on the World Wide Web. In this paper, we present a brief background on the origin of the WebQuest, the steps that

compose it and the potential obstacles and choosing this way of motivating research, since this tool is actually a process where constructivist teaching: the teacher mediates the learning of the student, the student who build your knowledge, the methodology uses verbs to investigate, explore and question and the goal is to provide students with the generation of new knowledge schemes that result in learning that involves the ability to continue learning in a continuous process of questioning, finding certainty and rebuild them into new certainties.

Keywords: WebQuest, research, education.

1. INTRODUÇÃO

A escola, atualmente, convive diretamente com as novas tecnologias, estas fazendo parte do cotidiano da mesma. Hoje, a tecnologia faz parte cada vez mais do cotidiano das pessoas, desde crianças até adultos. Estamos vivendo em uma sociedade que “transpira” informação, com a infindável quantidade de notícias que são veiculadas diariamente. Dentro deste contexto, cabe ao professor assumir uma nova postura, a de facilitador ou mediador, e não mais a de mero transmissor de conhecimento.

Conforme Circe Bittencourt,

Sabemos que a sociedade contemporânea, particularmente a partir da segunda metade deste século, produziu um aumento substancial de informações e de tecnologias usadas em sua gestão, podendo-se até afirmar que "estamos a nos afogar em informações, mas sedentos de conhecimentos" (BITTENCOURT, 2009, p.63).

O processo de aprendizagem dos alunos está muito acomodado no cotidiano do quadro e giz, visto que muitas vezes, nem alunos nem professores querem ter participação na responsabilidade pelo fracasso escolar. Percebemos essa relação quando nos deparamos com a seguinte situação: um professor trabalha da mesma forma, há muitos anos, e não consegue incorporar novas tecnologias ao seu cotidiano. Existem vários motivos para essa resistência, os quais elencamos dois: ou porque não é familiarizado com o equipamento ou porque não acredita que a mesma possa contribuir para o aprofundamento do processo de aprendizagem do seu aluno.

Levando em consideração essas situações, nos questionamos: o que leva um aluno a não ler o que lhe é recomendado pelo professor, transformando a pesquisa escolar em um simples exercício de cópia? Porque as tecnologias, estando

presentes na atualidade de forma intensa, não é inserida no cotidiano do professor como apoio ao aprendizado do educando?

A questão norteadora deste artigo é explicitar como a Informática e a Internet (através da metodologia da WebQuest) quando trabalhadas em conjunto pelo professor, como mais um recurso pedagógico, podem auxiliar na melhoria do desempenho dos alunos em aula, principalmente na questão do “copiar-colar” (Ctrl+C e Ctrl+V) que os professores criticam. Entende-se por “copiar-colar” aquela tarefa em que o aluno não compreende, lê ou interpreta o que busca na Internet (fonte) quando solicitado pelo professor, mas que apenas copia exatamente igual ao que está ali escrito, sem dar a devida autoria ao que apresentam. Em contraponto a esta situação, surge a WebQuest, uma forma interativa de pesquisa que utiliza como fonte a Internet, em sua maioria ou em sua totalidade, desenvolvendo nos educandos a prática de leitura e o poder de síntese e de tratamento da informação por eles assimilada.

2. A INFORMÁTICA COMO ALIADA NO PROCESSO DE EDUCAÇÃO, INSERIDA NO COTIDIANO ESCOLAR

Sabemos que a escola ainda não está preparada para acompanhar todas as tecnologias que estão dentro dela (não se aprendeu ainda a utilizar a televisão e o DVD de forma pedagógica adequada...).

Segundo Circe Bittencourt,

A relação da escola com estas novas tecnologias, em geral, tem sido contraditória. De um lado, um certo sentimento de repulsa, no sentido de que "a instituição é capaz de neutralizar ou de desviar todas as medidas destinadas a transformá-la" (BORDIEU apud BITTENCOURT, P.101). Por outro lado, quando acolhidas pelos educadores, tais inovações tecnológicas têm normalmente sido usadas como técnicas de ensino, estratégias para preencher ausências de professores ou como recursos para tornar as aulas menos enfadonhas [...] (BITTENCOURT, 2009, p.63-64).

Mas precisa-se aprender urgentemente a se organizar o espaço de aula para que o professor consiga realizar as atividades de ensino de forma o mais agradável possível para os alunos, pois do contrário, continuaremos perdendo nossos educandos para as *lan houses*, como é a prática de hoje.

De acordo com essa situação, Circe Bittencourt explica que,

Isso significa que, apesar do crescente aumento da informação e dos meios de difundi-la e gerenciá-la, ocorre paralelamente um aumento da distância entre os que sabem e os que não sabem articulá-las, pensá-las, refleti-las (BITTENCOURT, 2009, p.63).

A Informática, assim como outras mídias, dependem do uso que se faz delas para que se obtenha o sucesso tão almejado no processo de ensino-aprendizagem. Esperar que elas, sozinhas, façam o “milagre da aprendizagem”, não é a postura que se espera de um professor (COSCARELLI, 1998).

Segundo José Junio Lopes,

A Informática vem adquirindo cada vez mais relevância no cenário educacional. Sua utilização como instrumento de aprendizagem e sua ação no meio social vem aumentando de forma rápida entre nós. Nesse sentido, a educação vem passando por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova tecnologia (LOPES, 2004, p.1).

As novas tecnologias estão acompanhando o desenvolvimento dos *nativos digitais*¹, e para quem é *imigrante digital*², fica mais difícil acompanhar o que surge em termos de tecnologia. Essas tecnologias modificam o pensamento do educando, fazendo-o mais ativo do que em tempos passados, o que traz certo desconforto aos professores, que agora não são mais os detentores do saber.

De acordo Fernando José Almeida e Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida,

A formação do professor precisa, ainda, ser encarada como um processo permanente, integrado ao seu dia-a-dia na sala de aula. As escolas que hoje estão formando os novos educadores necessitam ter como objetivo formar um cidadão que esteja preparado para trabalhar no mundo atual, que seja crítico em relação ao universo em que vive, que tenha condições de formar sua opinião ao ter acesso à informação e seja capaz de enfrentar o desconhecido, de criar o novo e, principalmente, de se autodesenvolver (ALMEIDA; ALMEIDA, 2007, p.34).

Segundo Romaní e Kuklinski (2007), a educação é uma das disciplinas mais beneficiadas com o surgimento das novas tecnologias, especialmente as relacionadas com a Web 2.0. Por esta razão é fundamental conhecer e aproveitar a

¹ De acordo com W. Veen e B. Wracking, os nativos digitais são aqueles que “de fato possuem estratégias e habilidades de aprendizagem que são cruciais para dar significado às informações, e que estas habilidades e estratégias são vitais para a aprendizagem futura em uma economia intensamente baseada no conhecimento”.

² Imigrantes digitais é a classificação dada a todos aqueles que não são contemporâneos das tecnologias digitais de rede. Estes por mais esforços que empreguem na busca de apreender as técnicas de manuseio dos recursos tecnológicos, dificilmente desenvolverão a fluência e a naturalidade própria das novas gerações.

bateria de novos dispositivos digitais que abrem inexploradas potencialidades. Alguns autores já usam o termo “aprendizagem 2.0” e um dos principais benefícios destas novas aplicações da web, de uso livre que simplificam tremendamente a cooperação entre pares, responde ao princípio de não requerer do usuário uma alfabetização tecnológica avançada. Estas ferramentas estimulam a experimentação, reflexão e geração de conhecimentos individuais e coletivos, favorecendo a construção de um ciberespaço de intercriatividade que contribui para criar um espaço de aprendizagem coletiva.

Um objetivo importante da inserção da informática educacional nas escolas é a questão do desenvolvimento do aluno, preparando-o para a sua inserção em uma sociedade que está informatizada e que venha a auxiliar na compreensão das matérias escolares. Criar meios para que os alunos aprendam de forma autônoma é hoje um dos pilares que os professores comprometidos com uma educação de qualidade buscam. Não podemos mais ser os personagens principais desta etapa, temos que passar o legado aos educandos, que por sua vez, buscarão no professor, o mediador para que esta tarefa se concretize: o aprendizado.

Nós, professores, devemos preparar nossos alunos, em sala de aula, de modo que eles compreendam o processo de transformação da informação em conhecimento, ou seja, desenvolva a habilidade de raciocinar com coerência e competência para que possa propiciar a nossos alunos situações de aprendizagens que os levem a formar seu caráter perante o mundo da atualidade.

A Internet é uma ferramenta que pode ser utilizada com muito êxito pelos professores em sala de aula, ampliando a soma de conhecimentos que os alunos buscam. Para isso, é importante que o professor domine as ferramentas com as quais lidará, a fim de que não transforme um momento de aprendizado em um momento de dificuldades.

A internet é um ambiente ideal para incentivar os alunos a assumirem a responsabilidade pelo seu próprio aprendizado. Tendo a oportunidade de acessar recursos de aprendizagem na internet, os alunos tornam-se participantes ativos na sua busca pelo conhecimento. Incorporar a internet ao aprendizado em sala de aula dá aos alunos muito mais oportunidades para estruturarem seu próprio aprendizado do que aquelas disponíveis em salas de aula tradicionais.

A WebQuest vem para auxiliar o professor nesta demanda, que é a constante disputa pela atenção real do educando, de forma completa, adequada e com finalidade de aprendizado.

De acordo com Perrenoud (2000), o professor é o facilitador responsável por desencadear no seu aluno “o desejo de aprender, explicitar a relação com o saber, o sentido do trabalho escolar e desenvolver na criança a capacidade de auto-avaliação”. A WebQuest vem de encontro a esses objetivos: motivar a participação dos alunos, realizar os trabalhos em grupos com capacidade de aglutinação de informações de diferentes pessoas, motivar a busca pelo saber, incentivar a cooperação e também a respeitar o próximo e suas individualidades.

3. A WEBQUEST

Conforme Mónica Aresta (et.al.) (2007), a Webquest foi criada em 1995 por Bernie Dodge e Tom March, no âmbito do Projeto EDTEC 596 (San Diego State University) e visava o apoio e ajuda aos professores na integração das potencialidades da Internet na aprendizagem dos alunos. Ela determina-se por apresentar atividades orientadas para a pesquisa em que toda ou quase toda a informação se encontra na Internet, promovendo no aluno o desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas e tomada de decisões.

A WebQuest é composta de etapas que agregam o processo de ensino-aprendizagem focado no aluno, o qual procurará desenvolver o trabalho solicitado pelo professor em aula com o auxílio da Internet como fonte de informação. Segue um exemplo de WebQuest desenvolvido pela autora na disciplina de História³, conforme figura 1:

³ Disponível em: <https://sites.google.com/site/webquestegitoantigo/home>



Figura 1 - Apresentação WebQuest

Conforme Lisbete Barbosa e Celina Abar (2008), Bernie Dodge (1999), Mónica Aresta (2007), as etapas que compõem uma WebQuest são:

- **Introdução:** É um breve texto, onde se apresenta aos alunos o tema e as atividades que eles realizarão. Segue figura 2 que descreve a introdução de uma webquest:

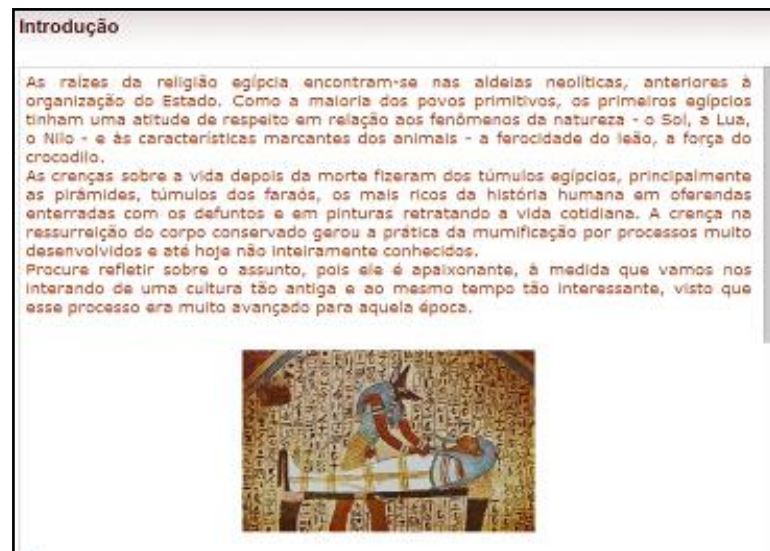


Figura 2 - Introdução WebQuest

- **Tarefa:** Neste item, o professor explica detalhadamente o que é esperado como resultado final do trabalho com a WebQuest, aproveitando para informar aos alunos quais as ferramentas serão utilizadas para este desenvolvimento (editores de textos, planilhas de cálculos, apresentações etc.). A figura 3 é um exemplo de tarefa:



Figura 3 - Tarefa da WebQuest

- **Processo:** São apresentadas as etapas que os alunos deverão desenvolver para completar a atividade solicitada pelo professor. Sugere-se que o professor detalhe muito bem esta etapa, para que os alunos tenham clareza de onde eles devem chegar ao final de cada item solicitado (figuras 4 e 5).

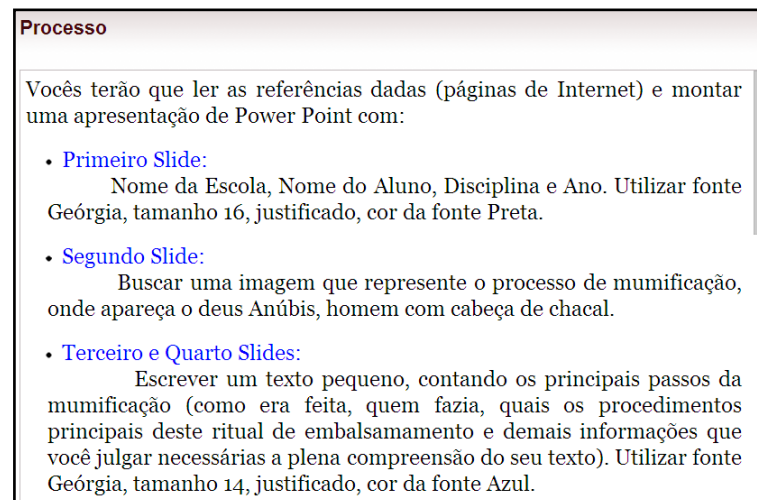


Figura 4 - Processo da WebQuest

Processo

- **Quinto, Sexto e Sétimo Slides:**
Escrever um texto pequeno onde conste as principais descobertas da medicina egípcia daquela época, relacionando-as com a medicina da atualidade. Pode ser feito em forma de tabela.
- **Oitavo, Nono e Décimo Slides:**
Procure imagens na Internet a fim de ilustrar os dois textos. Procure ser bem criativo na hora de escolher as figuras, mas tome cuidado para não fugir do assunto!
- **Décimo Primeiro Slide:**
Escreva um pequeno resumo (de cinco a dez linhas) com sua opinião sobre o trabalho solicitado, emitindo seu parecer positivo ou negativo, se foi interessante, válido, etc. Utilizar fonte Geórgia, tamanho 16, justificado, cor da fonte Vermelha.

Figura 5 - Processo da WebQuest

- **Recursos:** São as referências que os alunos utilizarão, tais como livros, documentários, vídeos, sites e páginas da Web. É imprescindível ressaltar que o professor seleciona previamente todo o material que deverá ser disponibilizado aos alunos para consulta, na realização da atividade evitando, dessa maneira, que ele “se perca” em informações desnecessárias ou que não vão de encontro à proposta do trabalho solicitado. Veja figura 6 que é um exemplo dos recursos de uma webquest:

Recursos



Fontes de informação:

http://www.starnews2004.com.br/mum_temb.htm
http://www.museusquisa.com/egito/mumias_do_egito.htm
<http://www.misteriosantigos.com/pagina16.htm>
<http://pcc-vestibular.arteblog.com.br/13843/RITUAL-DE-MUMIFICACAO-DO-EGITO-ANTIGO/>
http://www.depsnidskamsrah.hpq.sp.com.br/saude/12/index_int_3.htm
http://vivo.abril.com.br/saladeaula/141107/p_04.htm
<http://www.colégiosofrancisco.com.br/aifa/civ/taacao-egipcia/mumificacao01.php>
<http://www.marieta.org.br/index.cfm?FuseAction=noticias.Detalhe&Noticia=415&numero=8>
http://e-grupos.unb.br/fm/taunes/taunes/medicina_no_antigo_egito.pdf
http://www.cakixati.com.br/webquest/cas_cas.htm
http://super.abril.com.br/superarquiva/2003/centrode_121901.shtml
<http://ocidialko.blogspot.com/2007/08/medicina-no-egito-antigo.html>

Figura 6 - Recursos da WebQuest

- **Avaliação:** Aqui, o professor deve informar aos alunos como será feita a avaliação, detalhando os itens que serão levados em consideração, além do

desempenho individual e/ou coletivo dos componentes do grupo (conforme exemplo figura 7).

Avaliação	
Será considerada satisfatória a apresentação da pesquisa que incluir a riqueza de informações e de imagens no seu interior.	
Avaliação	
Critérios	Pontuação
- Conteúdo (abordagem do tema solicitado)	2
- Criatividade	1
- Imagens relacionadas ao assunto	3
- Apresentação no Power Point (conforme requisitos)	1
- Análise do seu trabalho	3
- Total	10

Figura 7 - Avaliação da WebQuest

- **Conclusão:** Este item deve ser breve e resumir, em poucos tópicos, os assuntos explorados através da WebQuest. Aproveita-se este momento para verificar se os objetivos propostos foram atingidos, podendo o professor aproveitar a oportunidade para incentivar os alunos a refletirem mais sobre o assunto que foi trabalhado, colocando questões adicionais e links para futura pesquisa, caso seja de interesse dos educandos. Tem-se um exemplo de conclusão da webquest na figura 8:


Conclusão	
	<p>O conhecimento do processo era passado em vias de tradição oral. Existe, porém, o relato de Heródoto, viajante grego que esteve no Egito no ano 450 a.C. e descreveu como era feita a mumificação no Livro II de sua obra História. Na verdade Heródoto relatou o que sacerdotes lhe informaram, não tendo efetivamente testemunhado o que escreveu. Mesmo assim, sua descrição tem sido uma das maiores fontes para o estudo da mumificação egípcia antiga.</p> <p>Podemos considerar os embalsamadores, ou mumificadores, como sacerdotes-médicos. Além de detentores de amplos conhecimentos de anatomia, executavam também as cerimônias ritualísticas que deveriam acompanhar o tratamento do corpo, garantindo-lhe uma proteção espiritual.</p> <p>Espero, sinceramente, que este não seja o primeiro e último trabalho que você vá fazer sobre o Egito Antigo. Existem outras áreas da história egípcia que são tão fascinantes quanto esta. Procure, leia, vá atrás, você vai se surpreender com algumas informações que você pode julgar que sejam novas, da nossa época, mas que começaram lá atrás no Egito dos Faraós, Templos, Pirâmides e Múmias.</p>

Figura 8 - Conclusão da WebQuest

- **Créditos:** O professor pode aproveitar este momento para esclarecer aos seus alunos a importância ética de dar créditos aos autores citados durante todo o trabalho e destina-se a apresentar todas as fontes utilizadas na WebQuest.

A duração de uma WebQuest deverá depender da sua complexidade e ser adequada à faixa etária dos alunos e aos objetivos que o professor pretende alcançar. Geralmente é dividida em curta e longa duração. A de curta duração (entre uma e três aulas) tem como objetivo que o aluno compreenda determinada quantidade de informação, centrando-se na aquisição e integração do conhecimento ao seu cotidiano. Já a de longa duração (uma semana a um mês) permite que o aluno realize uma análise mais profunda dos conceitos e alargue o conhecimento adquirido.

Uma questão bastante importante, que deve ser levada em consideração quando o professor opta pela elaboração e utilização de WebQuests no seu cotidiano em sala de aula, é que ele deverá romper com algumas situações que ainda teimam em imperar nas escolas. Não podemos mais ver os alunos como meros receptores do aprendizado, pois hoje eles possuem uma gama infinita de diversão bem mais interessante do que ir à escola.

Hoje, o professor precisa entender que, antes de dar aula, ele precisa ser criativo, comprometido com o assunto que ensina. Isso estimula o professor e o aluno na busca pelo desenvolvimento pleno do seu intelecto. E a WebQuest contempla isso: a pesquisa investigativa, interativa e autônoma por parte dos alunos na Web que apóia o processo de aprendizagem onde o educando desenvolve o senso crítico para diferenciar o conhecimento adquirido da informação. Para Abar e Barbosa, “[...] o resultado de uma Webquest deve trazer satisfação a todos os integrantes do grupo que têm cada um, uma parte de si espelhada no produto final” (2008, p.14).

A tecnologia por si só não muda diretamente a aprendizagem do aluno. Ao contrário, o que é importante ressaltar aqui é como a tecnologia é incorporada na instrução dos educandos atualmente em sala de aula. A Internet traz informações e recursos, mas cabe exclusivamente ao professor fazer o planejamento e a aplicação destes em sua aula de forma adequada e de encontro aos objetivos pedagógicos para o alcance pleno do desenvolvimento do educando.

Conforme Carla Viana Coscarelli, “[...] Desafios precisam ser apresentados aos alunos para motivá-los a se envolverem ativamente na aprendizagem [...]” (COSCARELLI, 1998, p. 41).

Desta forma, o uso da metodologia de WebQuest permite, conforme Luís Paulo L. Mercado e Maria Aparecida P. Viana (2003, p.6):

- **Garantir acesso a informações autênticas e atualizadas** – conteúdos publicados na Internet e em outros recursos tecnológicos, refletem saberes e informações recentes. Além disso, são produtos autênticos que fazem parte do dia-a-dia das pessoas.
- **Romper as fronteiras da aula** – ajuda o aluno a entender que a escola vai mais além do que as quatro paredes na qual assiste uma aula num determinado horário, que o que aprende dentro da sala de aula o ajuda a entender o mundo, que toda a informação que recebe por diversos meios ao longo do dia formam um conjunto de saberes e conhecimentos que explicam outras realidades e abrem novos e fascinantes caminhos.
- **Promover aprendizagem cooperativa** – as WebQuests estão fundadas na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros, não individualmente. Aprendizagens mais significativas são resultados de atos de cooperação.
- **Desenvolver habilidades cognitivas** – o modo de organizar Tarefa e Processo numa WebQuest pode oferecer oportunidades concretas para o desenvolvimento de habilidades do conhecer que favorecem o aprender a aprender.
- **Transformar ativamente informações (em vez de apenas reproduzi-las)** – o importante é acessar, entender e transformar as informações existentes, tendo em vista uma necessidade, problema ou meta significativa.
- **Incentivar a criatividade** – se bem concebida, a Tarefa planejada para uma WebQuest engaja os alunos em investigações que favorecem criatividade.
- **Favorecer o trabalho de autoria dos professores** – WebQuests devem ser produtos de professores e alunos, oferecendo oportunidades concretas para que os professores se vejam e atuem como autores de sua obra.
- **Favorecer o compartilhar de saberes pedagógicos concebidos como publicações típicas do espaço Web (abertas, de acesso livre, gratuitas etc.)** – as WebQuests constituem uma forma interessante de cooperação e intercâmbio docente.

Como limitação da utilização da WebQuest pelo professor, podemos elencar a questão do próprio acesso à Internet como ponto obrigatório. Apesar de termos avançado muito em termos tecnológicos, a realidade vivenciada pelos professores

no Brasil, especialmente quando se tratam de escolas de meio rural, ainda é bastante precária, se encontrando distante da situação que seria a ideal, com computadores conectados à internet em tempo integral, e complementando essas dificuldades, podemos destacar algumas de cunho logístico, nas quais se enquadram a impossibilidade de ter acesso à Internet em todos os equipamentos da sala de informática, ligações inadequadas ou até mesmo inexistentes, professores que não estão familiarizados com o ambiente informatizado, tendo necessidade, aí, de uma formação prévia para que os mesmos possam aplicar esses conhecimentos na sala de informática, além da pressão externa sofrida pelos professores que tentam utilizar este tipo de ferramenta por parte de pais que são pouco sensíveis a esta temática diferenciada de ensino e que exigem que o programa educacional da escola seja cumprido na íntegra, sem possibilidade de abertura para as novas tecnologias, como já aconteceu comigo, visto que trabalho com a Informática Educacional e ainda existem muitos pais que não concordam que os seus filhos sejam retirados da sala de aula, uma vez por semana, para que tenham atendimento no Ambiente Informatizado, pois para eles “não faz parte do conteúdo e não contribui em nada para o crescimento intelectual de seus filhos”.

As WebQuests requerem esforço de pesquisa, facilidade de análise e síntese por parte do aluno, onde ele deve buscar esclarecimentos na Internet que mais se adéquem ao seu trabalho. Outro fator importante é sempre buscar as informações nas fontes indicadas pelo professor e que estejam mais de acordo com os conteúdos propostos, contextualizando os mesmos e orientando a aprendizagem de encontro a soluções para um determinado problema para que assim se obtenham as respostas esperadas pelo professor. Assim, o aluno será impedido de se dispersar em hiperligações, o que poderá gerar dificuldade de aprendizagem.

Como explica Mónica Aresta (et.al.),

As WebQuests são uma forma positiva e segura de utilizar a Internet, onde os materiais a utilizar são previamente selecionados pelo professor e vão de encontro aos interesses dos alunos, visto que elas ampliam os espaços de aprendizagem para além da sala de aula, estimulando os alunos a se tornarem participantes ativos de seus próprios projetos e promovem a aprendizagem dos processos de organização e sintetização de informação (ARESTA, et.al., 2007, p.1012).

Com esta Tecnologia da Informação e Comunicação, o processo de ensino-aprendizagem ganha interatividade, inovação, dinamismo e autonomia, incentivando

os alunos a procurarem soluções para os problemas propostos pelo professor, estendendo-se a um processo que estimula as capacidades de análise, síntese e pesquisa, onde a memorização é sobreposta pelo pensamento crítico e o raciocínio promovendo, desta forma, a construção de redes de conhecimento sólidas e completas.

O aluno torna-se, assim, responsável pelo seu próprio conhecimento, numa perspectiva realmente construtivista da aprendizagem.

Como seres envolvidos em tecnologia, temos necessidade de mantermo-nos constantemente informados sobre o maior número de assuntos possíveis que acontecem na atualidade, de comunicarmo-nos instantaneamente com o maior número de pessoas e com vários lugares ao mesmo tempo. Essa impregnação de informação deve ser aproveitada pelo professor da melhor forma possível, visto que todos os alunos têm a sua disposição informações em tempo real e de fontes confiáveis e outras nem tanto.

Desta forma, os espaços escolares são redimensionados para além dos muros da escola, o que a WebQuest faz espetacularmente, se bem desenvolvida por professores.

Ensinar utilizando a internet exige muita atenção do professor. Diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação torna-se mais sedutora do que o trabalho de interpretação da informação. A internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor a faz em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos.

O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem. Em alguns casos há uma competição excessiva, monopólio de determinados alunos sobre o grupo. Mas, no conjunto, a cooperação prevalece. A internet permite a pesquisa individual, em que cada aluno tem seu próprio ritmo, e a pesquisa em grupo, em que se desenvolve a aprendizagem colaborativa.

É fundamental que a questão a ser pesquisada parta da curiosidade, das dúvidas, das indagações dos alunos, e não imposta pelo professor. Isto porque a motivação é intrínseca, é própria do indivíduo. Quando o aprendiz é desafiado a questionar, quando ele se perturba e necessita pensar para expressar suas dúvidas. Quando lhe é permitido formular questões que tenham significação para ele,

emergindo de sua história de vida, de seus interesses, seus valores e condições pessoais, ele passa a desenvolver a competência para formular e equacionar problemas. Quem consegue formular com clareza um problema a ser resolvido, começa a aprender a definir as direções de sua atividade.

Buscar a informação em si, não basta. Os alunos precisam estabelecer relações entre as informações e gerar conhecimento. A situação de projeto de aprendizagem através da metodologia da WebQuest pode favorecer especialmente a aprendizagem de cooperação, com trocas recíprocas e respeito mútuo. Isto quer dizer que a prioridade não é o conteúdo em si, formal e descontextualizado. A proposta é aprender conteúdos, por meio de procedimentos que desenvolvam a própria capacidade de continuar aprendendo, num processo construtivo e simultâneo de questionar-se, encontrar certezas e reconstruí-las em novas certezas. Isto é, formular problemas, encontrar soluções que suportem a formulação de novos e mais complexos problemas.

A metodologia da WebQuest converte a aula num processo de construção do conhecimento por atender aos princípios construtivistas⁴: o professor é um mediador, o aluno constrói seu próprio conhecimento, a metodologia pretende questionar, averiguar, investigar, e o objetivo da aprendizagem é que o aluno gere novos esquemas de conhecimento. A WebQuest desenvolve etapas eficientes para incentivar os alunos a utilizarem as novas tecnologias como ferramenta de maneira a assegurar a aprendizagem intimamente associada ao currículo, fornecendo modelos para associar pesquisa na web e resultado de aprendizagem de uma forma prática e confiável.

4. CONCLUSÃO

Atualmente, a rede mundial de computadores tem oferecido aos seus usuários uma quantidade infindável de informações que podem ser muito úteis quando são colocados à disposição dos alunos. O mais importante é visto sob a forma de como os alunos aproveitam e compreendem essas informações.

⁴ Construtivismo: filosofia interacionista. O construtivismo focaliza o conhecimento sob a ótica da interação entre o sujeito e o objeto; nesta interação tem destaque o papel do sujeito na construção do saber. [...] Piaget considera o conhecimento uma interação recíproca entre o sujeito e o objeto; estes, por sua vez, estão em constante construção. As construções ocorrem à medida em que há ação do sujeito sobre o meio e essa ação prevê uma situação de mudança, de criação e/ou de transformação (NOGUEIRA, PILÃO. 1998. p.36).

Este trabalho buscou debater as potencialidades e as possíveis fragilidades do trabalho com WebQuests no âmbito da sala de aula, tendo por referência o uso da Internet como um dos instrumentos pedagógicos de construção do conhecimento.

Percebeu-se que a WebQuest pode desenvolver no aluno a capacidade de ser criterioso e seletivo quanto às informações encontradas na Web, proporcionando-lhe a oportunidade de aprender a acessar a informação, entendê-la e transformá-la em uma solução para o problema proposto pelo professor.

Conforme Abar e Barbosa (2008), as WebQuests requerem, além dos conhecimentos técnicos, principalmente saberes docentes para planejar, produzir e criar ambientes desafiadores de aprendizagem usando os recursos da Web.

Cabe aqui, ainda, salientar o cuidado que deve ser prezado, enquanto professor, quando se propõe ao aluno uma pesquisa utilizando como fonte a Web. Se os educadores não estabelecerem diretrizes com objetivos claros para aplicação desta ferramenta em sala, com certeza estarão formando cidadãos muito bem informados, mas desprovidos de bases sólidas de conhecimento.

Em um mundo que muda rapidamente, cabe ao professor auxiliar o aluno a analisar as informações, a apropriar-se de conhecimento desenvolvendo sua criatividade e também de interagir com o outro, numa constante troca de aprendizagens, entre educando-educando e educando-educador, onde se tem a expectativa de alargar os horizontes frente à utilização da WebQuest como uma Tecnologia da Informação e Comunicação em contexto de sala de aula, contribuindo para aumentar a eficiência com que as aprendizagens hoje são solicitadas pela sociedade na qual nos encontramos inseridos.

REFERÊNCIAS

ABAR, C. A. A. P.; BARBOSA, L. M. **Webquest: um desafio para o professor - Uma Solução Inteligente para o uso da Internet**. São Paulo: Avercamp, 2008.

ALMEIDA, F. J.; ALMEIDA, M. E. B. **Aprender Construindo: A informática se transformando com os professores**. Coleção Informática na Educação para a Mudança. Programa Nacional de Informática na Educação. Ministério da Educação. Disponível em:

<<http://escola2000.net/futura/textos-proinfo/livro01-Fernando%20Almeida%20e%20Elizabeth%20Almeida.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2011.

ARESTA, M. et al. WebQuest: recurso educativo e ferramenta de avaliação. In: **V CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**. Braga: Universidade do Minho, 2007. p. 1010 - 1019. Disponível em: <<http://www.portalwebquest.net/pdfs/aresta.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2011.

BITTENCOURT, C. (Org.). **O Saber Histórico na Sala de Aula**. 11. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

COSCARELLI, C. V. O Uso da Informática como Instrumento de Ensino-Aprendizagem. **Presença Pedagógica**, Belo Horizonte, v. 4, n. 20, p.37-45, Mar./abr. 1998. Disponível em: <<http://www.presencapedagogica.com.br/capa6/artigos/20.pdf>>. Acesso em: 28 maio 2011.

DODGE, B. **Algumas Ideias sobre WebQuests**. Tradução de Simão P. Marinho, 1999. Disponível em: <<http://www.portalwebquest.net/pdfs/algumasideiassobrewq.pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2011.

LOPES, J. J. **A Introdução da Informática no Ambiente Escolar**. 2004. Disponível em: <<http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.htm>>. Acesso em: 18 mai. 2011.

MERCADO, L. P. L.; VIANA, M. A. P. **Aprendizagem na Internet utilizando Projetos Construídos na Metodologia Webquest**. São Paulo: Unesp, 2003. Disponível em: <<http://www.portalwebquest.net/pdfs/aprendprojet.pdf>>. Acesso em: 24 out. 2011.

NOGUEIRA, E. J.; PILÃO, J. M. **O Construtivismo**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

PERRENOUD, P. **10 Novas Competências para Ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

ROMANÍ, C. C; KUKLINSKI, H. P. **Planeta Web 2.0: Inteligencia Colectiva o Medios Fast Food**. Barcelona/méxico Df: Universitat de Vic. Flacso México, 2007. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals. Disponível em: <<http://www.planetaweb2.net/>>. Acesso em: 17 mai. 2011.

SANCHIS, I. de P.; MAHFOU, M. **Interação e construção: o sujeito e o conhecimento no construtivismo de Piaget**. Rio de Janeiro: Revista Ciências & Cognição, 2007. Disponível em:

<<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/647/429>>.

Acesso em: 24 out. 2011.

TEIXEIRA, A. C.; CARVALHO, M. J. S.; GRASEL, P. **A Virtualização da Aprendizagem: Novas Perspectivas na Cibercultura**. Passo Fundo: Revista Brasileira de Computação Aplicada, 2009. 42-52 p. Disponível em:

<<http://www.upf.br/seer/index.php/rbca/article/viewArticle/572>>. Acesso em: 24 out.

2011.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.